JANUA TACH

FAMICOM FAMILY

SUPER TOP Players

セット内容 データック専用ミニカセット…1個 専用バーコード・カード……40枚

*このソフトを使用するには、別売のデータックが必要です。*シャープのC1では、ご使用になれません。



©BANDAI 1994 MADE IN JAPAN



このたびは、任任大堂ファミコン専用ゲームシステム テータック専用ミニカセット「リリークスーパートッププレイヤーズ」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い芳、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用芳法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ●ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小米止をしてください。
- ●精密機能ですので、極端な温度案件下での使用や操管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- ●端子邨に手を触れたり、水に満らしたりして汚さないようにしてください。 故障の原因となります。
- ●シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ●ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビを接続すると残像現象 (歯笛ヤケ)が生するため接続しないでください。
 - *プロジェクションテレビ/スクリーン投影方式のテレビ
- ●ミニカセットは**作**マークと**●**マークのある専用カセットをご使用ください。
- ●ファミコン本体にデータックを接続したままミニカセットを抜いたり、差し込んだりしないでください。
- ●アータックの着脱時には、必ずファミコン本体の電源スイッチを、お切り ください。

CONTENTS

●ここに注意16
●イエローカード17
●延長サドンデス17
●火花を散らすPK 戦······17
●「本日の成績」19
●プレイの記録19
●「プレマッチ」モードの遊び方21
●「PKたいせん」モードの遊び方····22
●「せんしゅめいかん」モードの遊び方…23
●スペシャルテクニック23
●選手名鑑リスト25

・健康上の安全に関するご注意

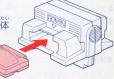
護れた状態や、連続して長時間にわたるブレイは、健康上野ましくありませんので避けてください。また、ごく構に、強い死の刺激や、荒滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず疾師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

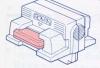
データックとは…

データックとは、ファミリーコンピュータとバーコードリーダーの機能を合体させた新しいゲームシステムです。専用のミニカセットを接続することで、いるいろなゲームを楽しむことができます。また、専用カード以外にもいろいろなバーコードが入力でき、そのデータをもとにゲームを楽しめます。

ゲームの準備

①はじめに、データック本体 にミニカセットをセッ トレてください。

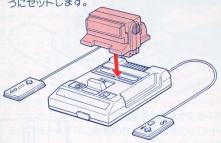




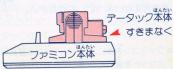
ミニカセットは、図のように換までしつかりと差し込んでください。



②次に、ファミコン本体に、データック本体を図のようにセットします。



ファミコン本体に、データックをセットするとき図のように、ファミコンとデータックのすきまがなくなるまで、しっかりとセットしてください。



③ファミコン本体の電源スイッチをONにするとゲー



カセットロックについて

データック本体の下面には、カセットロックが2つついています。カセットロックがあしこまれるとミニカセットがロックされます。ミニカセットを取りつけるときや、取りはずすときは、カセットロックをおさえないようにしてください。



*ファミコン本体に、データック本体を接続したまま、ミニカセットを抜いたり、差し込んだりしないでください。

カードの通し方

スリットにバーコードを 遠すとデータを読み取り ます。カードを遺すとき は、バーコード面を手前 にして、一定のスピード で通してください。

また、カードをスリットの下面にあてて、平行に



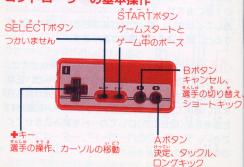
通してください。通しかたが速すぎたり、遅すぎたり すると、読み込まない場合があります。

く注意、蛍光灯の真片や、値が日光の当たる所などでは、アータックのバーコードを読み込むセンサーが、正常に動作しません。センサースリットに強い光が差し込まない場所で使用してください。バーコード印刷された節を手前(自分の方)にしてカードを読み込ませてください。アータックのバーコードリーダーはスリットの手前にあります。

ゲームの概要

リリーグの追加をそのまま再現 / すべてガリリーグ そのままの、紫極のJリーグゲームガコレだ / 実際のスケジュールどおりに年36試合を行うJリーグモードのほか、コンピュータとのプレマッチや2プレイヤーでの対戦試合もOK。また付属の選手カードを使って、リアルなPK戦も行えます。

コントローラーの基本操作



さあゲームを始めよう!

データック本体に「J.LEAGUE SŰPÉR TŐP PLÁYERŠ」のミニカセットをセットし、そのデータックをファミコン本体にセットしてください。電源スイッチをONにすると、"DATACH"の表示につづき、タイトル画面が表示されます。



ゲームモードを選ぶ

タイトル画館でスタートボタンを押すと、モードセレフト画館に進みます。6つの中から手キーで好きなモードを選び、Aボタンで決定してください。



ゲームモードの説明

J.LEAGUEJE-K

Jリーグ10チームの中から好きなチームを選び、実際のスケジュールに合わせて、ファーストステージ・セカンドステージを答18節、年間36試合を戦います。試合ごとに勝敗数や得失点差によって順位が入れ替わり、答ステージ終了後には優勝チームによるJリーグチャンピオンシップも行われます。

「プレマッチ 1P VS COM」モード 1試合だけ、コンピュータと対戦します。

「プレマッチ 1P VS 2P」モード 2人で対戦できます。

「PKENUTOMANUAL」モード

2人でPK戦を行います。キーパーとキッカーを選べるだけでなく、シュートの方向や強さを自分で操作できます。

「PKたいせんAUTO」モード

2人でPK戦を行います。キーバーとキッカーを選ぶ ことはできますが、シュートする方向はバーコードに よって首動的に決められます。

「せんしゆめいかん」モード

ゲームの進行とルールについて

ゲームの進行は、実際のJリークの試合と同様に進められます。プレイは、まず前半戦・後半戦(各3分)で争われ、決着がつかない場合はサドンテス方式が重要がよいに決している。これでも決着がつかない場合はPK戦となり、ゴール数の多いほうが勝ちとなります。試合後に表示される得失に差による順位決定方法も、Jリーグオフィシャルの方法で決められます。

「J.LEAGUE」モードの遊び方

のプレイを始める前に、まずあなたの好きなチームを決めてください。10枚あるチームを選び、パーコードを入力します。カードを使わずに、SELLEOTボタンを押し、◆キーの上下でチームを選択することもできます。



②続いてファーストステージ第 1節の日程が表示されますので プレイする場合はAボタン、キャンセルの場合はBボタンを押 してください。タイトル画面に 戻ります。またこのとき、サキー 一を使って第18節までの日程を確認することもできます。



Aボタンを押してください、選手 名が点滅したら、声び◆キーを





でいて交代させたい選手を選び、Aボタンを押すと同されて、Aボタンを押すと同されて、Aボタンです。交流が表示したら、カーソルを「EXIT」に合わせてAボタンを押してください。なおキーバーの交代はできませか。

⑤筒じように和手チームのフォーメーションが決まると、いよいよ試合が始まります。



◎コインが投げられますので、 ①マークが出た場合はキックオフと首陣サイド、どちらか好きなほうを選んでください。

●マークが出た場合は、相手チームが先に好きなほうを選びます。サイドは上下に分かれており、ハーフタイムのときに交換になります。

また、ハーフタイムのときには、 数は 2000 選手の交代をすることもできます。



キックオフ!

①試合中の画面は、このようになっています。両チームの選手はユニフォームの色で区別され、その中で↑(もしくは♪)マーク



のついているキャラクターが、現在プレイヤー(もしくはコンピュータ)が直接コントロールしている選手です。自分の選手をうまく操作して、相手のゴールに



ス直節で進行しますが、ボールが高く蹴り上げられると自動的にロングパス直節に切り替わります。

③画面の下のほうには、スコアボードが表示されています。左がホームチーム、着がアウェイチームの得点とチーム名で、チーム名の下には現在 ★ (もしくは ↓)マークのついている選手のMが表示されます。また得得点の上には、残り時間が表示されます。

そうさ ほうほう 操作方法

①◆キーとフィールドは、次の歯面のように対応しています。



②選手の操作が法は、ボールを持っている場合と持っていない場合、そしてボールを蹴った直後の3とおりに分かれます。

■ボールを持っている場合

Aボタン ロングキック

日ボタン ショートキック



* キーを押さずにBボタンを押すと、自労にもつとも近い前線にいる選手にサーチパスをおこないます。

■ボールを持っていない場合



Bボタン 選手の切り替え

Aボタン スライディング

■ボールを蹴った直後





Bボタン 選手の切り替え

**キックしたボールは、◆キーを使って左右へ曲げたり、飛きよりを調整したり、多少コントロールができます。

ここに注意!

①プレイヤーが直接コントロールできる選手は、たったひとり。相手のチームの選手がドリブルを始めたり落ちたボールがフリーになったら、Bボタンを使って素早く選手を切り替えよう。ゴール前では、キーバーに合わせることもできます。

②◆(もしくは◆)マークのついている選手は、自動的 にボールを追いかけます。

③粕手チームの選挙がボールを持ってドリブルしているとき、近くまで寄ったら◆キー+Aボタンでスライディングタックル。成功すれば、ボールをうばうことができます。

④シュートは距離に合わせてA もしくはBボタン。ゴールに成 功すると、うれしいパフォーマ ンス画面が表示されます。





イエローカード

試合学に2枚首のイエローカードを出されてしまうと、その選手は退場となり、以後10人でプレイを続けなくてはなりません。炭剣のあった場所からのフリーキックで試合角間になります。



延長サドンデス

後半戦を終えても同点の場合は、サドンデス方式の延 長戦に入ります。延長戦は前後半各1分。先に得点し たほうが勝ちとなり、残り時間があってもその場でゲ 一ムは終了します。

火花を散らすアド戦

延長戦を戦っても決着がつかない場合は、ドイ戦に大ります。 双方5本ずつシュートレ、ゴール数の多いほうが勝ちになります。同点の場合は、さらにサドンテスのドイ戦に続きます。

■キッカーの操作

◆キー シュート労尚 Aボタン 強いキック Bボタン 弱いキック



■キーパーの操作



◆ボタン 移動 Aボタン 飛びつき(ジャンプ)

試合終了後は「本日の成績」で結果を確認

試合終了後は、「本日の成績」で得流者リストやイベント、他チームの成績、順位表などを見ることができます。順位は、①勝ち点 ②得失点差 ③総得流で決定されます。

※試合終了後の「本日の成績」の中で、アクシテントが発表されることがあります。骨折すると以後10節、捻煙の場合は以後4節、出場できません。

	_#	日の度	数	
				名古屋
横浜F				
その他	りの糸	吉果です	Γ.	



プレイの記録

は合終了後、バックアップモードに入ります。記録を残したい場合は、ここでセーブしてください。セーブが終了すると、次の日程のゲームを始めることができます。



■コンティニュー

「J. LEAGUE」モードを選ぶと、自動的に前回の続きから始まります。特にデータをロードする必要はありません。

■セーブデータの消去

セーブデータを消去して最初から「J. LEAGUE」モードをやりなおしたい場合は、オープニング画面が表示されているときにセレクトボタンとスタートボタンを同時に押して、バックアップモードに入ってください。表示されているデータの中のJLを消去すると、「J. LEAGUE」モードを最初からプレイできます。

□順位決定方法

ファーストステージ18戦と、セカンドステージ18戦を 行ない、それぞれの優勝チームガチャンピオンシップ をかけて試合をします。

「プレマッチ」モードの遊び方

1ゲームのみを遊ぶモードです。 2人対戦と、対コンピュータ戦ができます。チームセレクト画面に切り替わったら、自分のチームと対戦したい粕手チームのデータを、チームカードで入力してください。カードを使わずに、SELECTポタンを押して、サキーのドでチームを選択することもできます。





「PKたいせん」モードの遊び方

ゔ゙゚人対戦でPK戦を遊ぶモードです。まずキーバーセ クト画面で双方のキーパーを選んでください。 次に選手カードを使ってキッカーのデータを入力 す。「PKたいせんMANUÄL とボタンでシュートする方向と強さを決定。「PKたい せんAUTO」モードでは、バーコードにより に方向と強さが決まります。双方5本ずつシュ ゴール数の多いほうが勝ちになります。同点の場合は ベンデスで続きます。



Aでキッカーをスタ 一トさせると、強い キックができます。



Bでキッカーをスク 一トさせると、弱い キックになります。

※ゴールキーパーは、PK戦でキッカーになることは できません。



「せんしゅめいかん」モードの遊び方

業等あよびチームのデータを見ることができます。 入 労働節になったら、見たい選手のカード、もしくは見 たいチームのカードを入力してください。





スペシャルテクニック

のフォーメーション選びは、勝敗を決める重要なポイント。試合の流れに合わせて上手に切り替えよう。前半戦に得点を許し、追う立場なら4-3-3のスリートツブがセオリー。逆にリードして後半戦を迎えた場合は、守備重視の4-4-2で逃げきりを狙うのも思くない作戦だ。中盤でパスをつなげやすい3-5-2は、サツカー初心者のプレーヤーにお奨め。

②ボールを持っているときに◆キーを押さずにBボタンを押すと、自分に一番近い前線にいる味方にサーチバス / 上手に使ってボールをつなげよう。

③スローインは、ボールをうばう絶好のチャンス。ボールが転がり始めたら、素草くBボタンを押して一番近い選挙に切り替え、全力でダッシュ /

④キーバーは自分で操作できる。オートのキーバーに まかせるか、それとも自分で操作してボールを押さえ るか、そこが勝負のわかれめだ!!

⑤ドグ戦は、相手プレーヤーとの心理戦でもある。キーパーを動かすクセを読み取ってウラをかけば、ゴールの成功率もグンと上がるはず。

⑥Aボタンを使って、 高いボールをゴール前にセンタリング!! その落下地点に選手を動かし、さらにAボタンを押すと、ヘディングやオーバーヘッドキックをきめられるぞ。

かしま **庶**皀アントラーズ JFFコナイテッド 市原

庇局アントノー人			JEF-	ユアイ アツト 巾原
番号	长		番号	氏 名
1	ふるかわ まさあき 古川 昌明		1	Lebra Haus 下川 健一
2	秋田豊		2	佐克素 雑尚
3	賀谷 英司		3	なかにし えいすけ
4	がおりましません 記載		4	をかくら ゆうじ 阪倉 裕二
5	大野 俊三		5	がげやま まさなが 影山 雅永
6	本曲 泰人		6	をき ミツシェル
7	アルシンド		7	パベル
8	サントス		8	越後 和男
9	黒崎 比差支		9	オッツェ
10	ジーコ		10	リトバルスキー
11	岩井 正忠		11	えい まっ ひこ 江尻 篤彦
12	入井 和久		12	宮澤 浩
13	古賀聡		13	ました とおる 吉田 暢
14	長谷川 祥之		14	ごとう ましかす 後藤 義一
15	真中 靖夫		15	牧野 景輔



があた。 浦和レッドダイヤモンズ ヴェルディ川崎

111111111111111111111111111111111111111				
番号	长 笤		番号	长 岩
1	= 0		1	菊池 新吉
2	澤田 浩悠起		2	石川康
3	地笛 太		3	ペレイラ
4	本吉 剛	T	4	ロッサム
5	## ## ## ### ### ### ################		5	社谷 哲二
6	広瀬 治		6	都並 敏史
7	ラーン	or)	7	ビスマルク
8	名取篇		8	北澤豪
9	福田 正博	Ď,	9	武田 修宏
10	ルムメニゲ	let	10	ラモス瑠偉
11	#1.65 た こういち 柱谷 幸一	775	11	き 対象 かずまし 三浦 知良
12	たなか しんじ 真二		12	藤吉 信次
13	短 孝史		13	河本 充弘
14	水内 猛		14	声塚 哲也
15	河野 真一		15	ながい ひでき 永井 秀樹

横浜マリノス

はま 構造フリューゲルス

番号	长	
1	を 成立	
2	平川 弘	
2 3 4 5 6 7	勝矢 寿延	
4	井原 琵色	
5	小村徳男	
6	小泉淳嗣	
	エバートン	
8	水沼 貴史	
9	ディアス	
10	木村 和司	
11	ビスコンティ	
12	新华	
13	ががずん けいいち 財前 恵一	
14	きょうら ふみたけ 三浦 文丈	
15	神野卓哉	
^{5ゅう} 注)チーL	データ、選手データは、	'93

(関係プリユーグル人			
番号			
1	森敦彦		
3	大嶽 直人		
3	渡辺 一平		
4 5 6	岩井 厚裕		
5	やまぐち もとひろ		
6	モネール		
7	大りまち やすはる 反町 康治		
8	たかだ まさあき 高田 昌明		
9	前田 治		
10	エドゥー⋅M		
11	アウドロ		
12	薩川 了洋		
13	なか た いちぞう 中田 一三		
14	#76 * * * * * * * * * * * * * * * * * * *		
15	まえぞの まさきょ 前園 真聖		

発度のものを使用しております。 27

清水エスパルス

用小エスハルス			
番号	长 笤		
1	シジマール		
2	加藤久		
	ゴメス		
4	堀池 55		
5	三浦 泰年		
6	斉藤 浩史		
7	大榎 克己		
8	エドゥー・S		
9	長谷川健太		
10	さわのぼり まさあき 澤登 正朗		
11	たうじま たっる 中島 建		
12	ないとう なおき 内藤 直樹		
13	太田 貴光		
14	杉本 雅央		
15	出島 宏晃		

名古屋グランパス

ロロ座ソフノハス			
番号	长 岩		
1	伊藤裕二		
3	おがわ せいいち リリ		
3	藤川 久孝		
4	飯島 寿久		
5	ガルサ		
6	鶴田道弘		
7	ょねくら まごと 米倉 誠		
8	浅野 哲也		
9	ジョルジーニョ		
10	リネカー		
11	もりやま やすゆき 森山 泰行		
12	たに代す けい 谷口 圭		
13	たに代き けい 音 おかやま てつ や 岡山 哲也		
14	島村 征志		
15	後藤 太郎		

②3 (洋)チームデータ、選手データは、'93年度のものを使用しております。

ガンバ大阪

ひろしま

本並 健治
カ シュウゼン 賈 秀全
今藤幸治
梶野 智幸
久高 友雄
和田 昌裕
アレイニコフ
メトコフ
ながしま あきひろ 永島 昭浩
磯貝 洋光
まつなみ まきのぶ 松波 正信
島田 貴裕
こえづか かずあき 肥塚 一晃
植村晋
まつやま よしゅき 松山 吉之

サンフ	レッチェ広島
番号	
1	まえかれ かずや 前川 和也
2	松田浩
2	フォンデルブルグ
4 5	うえむら けんいち 上村 健一
5	片野坂 知宏
6	小島 光顕
7	稅保 一
8	風間 六宏
9	盧 廷潤
10	高木 琢也
11	チェルニー
12	森山 佳郎
13	島 卓視
14	吉田 安孝
15	柳本 啓成
かんどのナ	1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

-タ、選手データは、'93竿度のものを使用しております。 👰



バンダイゲームステーション

ゲームについてのご質問は、03-5828-3333 (受付時間/日~金曜日(絵<紀日) 10~16時 にお問い合わせる人

- ●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- ●受付時間外の電話はおさけください。
- ●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

満島の企画、生産には芳筌の涅痕をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予順できない不配合が発見される場合が考えられます。 芳一、高動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで面一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、パンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。 品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5 ®111-81

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3 - 531 - 531

(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5∞466 ☎052-872-0371

●電話受付時間 月~金曜日(除<祝日)10~16時

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

発売元株式会社バンダイ

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED 本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

203-3847-6666

3 06-375-5050

マルチメディア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81